
Disney et Walden Media présentent
- Le Monde de -
Narnia
~ Chapitre 1 ~
Le Lion, la Sorcière Blanche
et l'Armoire Magique
Manuel d'utilisation



Disney et Walden Media présentent

- Le Monde de -

Narnia

~ Chapitre 1 ~ Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un logiciel de jeux par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières ou stimuli clignotants fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des logiciels de jeux. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un logiciel de jeux :

- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Précautions supplémentaires à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les logiciels de jeux sur un écran de petite taille.



Configuration du système

Configuration minimale requise :

Si le système ne répond pas à la configuration minimale ci-dessous, Disney et Walden Media présentent Le Monde de Narnia – Chapitre 1 – Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique ne fonctionnera pas correctement.

- Système d'exploitation Windows® 2000/XP
- Processeur de type Pentium™ 4 1,5 GHz
- 256 Mo de RAM
- 512 Mo recommandé
- Carte graphique compatible DirectX™ 9, 64 Mo, ou TurboCache™ Direct 3D compatible Vertex Shader v1.1 ET Pixel Shader v1.1 (NVIDIA GeForce 3 ou équivalent)
- Carte son compatible DirectX 9
- Lecteur de DVD-ROM
- 4 Go d'espace disque libre
- Clavier (manette optionnelle mais recommandée)

IMPORTANT !

Outre le respect de cette configuration minimale requise, il est recommandé de s'assurer que les différents composants du système disposent des pilotes les plus récents.

Configuration recommandée

Le service d'assistance technique de Buena Vista Games recommande la configuration suivante pour tirer les meilleures performances du jeu Le Monde de Narnia – Chapitre 1 – Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique.

- Processeur de type Pentium™ 4 2 Ghz ou plus rapide
- 512 Mo de RAM

LIMITATION DE RESPONSABILITÉ POUR MICROSOFT® WINDOWS® XP :

Bien que ce programme s'installe et s'exécute sur les systèmes disposant de Microsoft® Windows® XP, les utilisateurs ayant des droits d'accès limités peuvent rencontrer certaines difficultés. L'installation de ce programme n'est pas prévue pour outrepasser les paramètres de sécurité de Windows® XP. Les privilèges d'administrateur sont requis pour l'installation et la désinstallation du programme. Selon la configuration du système, il peut être nécessaire de disposer des droits d'administrateur pour l'exécution du programme. Consulter la documentation de Windows® XP pour plus d'informations sur les privilèges d'administrateur.



Installation

Avant d'installer Le Monde de Narnia – Chapitre 1 – Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique, quitter tous les programmes et applications en cours d'utilisation (y compris les applications tournant en tâche de fond, comme les programmes d'antivirus ou les bloqueurs de pop-ups). Une fois tous les programmes fermés, insérer le DVD du jeu dans le lecteur de DVD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique du lecteur de DVD-ROM est activée, un écran d'accueil apparaît automatiquement une fois le DVD-ROM inséré dans le lecteur. Suivre les indications qui s'affichent à l'écran pour mener à bien l'installation.

Si l'écran d'accueil n'apparaît pas automatiquement, ouvrir le Poste de travail (sur le bureau ou depuis le menu Démarrer), puis cliquer sur l'icone du lecteur de DVD-ROM. Double-cliquer ensuite sur Setup.exe pour lancer l'installation. Suivre les indications qui s'affichent à l'écran pour mener à bien l'installation.

Pour commencer

Si la fonction d'exécution automatique du lecteur de DVD-ROM est activée, un écran d'accueil s'affiche automatiquement aussitôt le DVD-ROM inséré dans le lecteur. Cliquer sur Jouer pour lancer le programme.

Si ce n'est pas le cas, cliquer sur démarrer dans la barre de tâches de Windows®, puis place le curseur sur Tous les programmes (Windows® XP, 2000). Dans le sous-menu, choisir Buena Vista Games, puis le répertoire Le Monde de Narnia puis double-cliquer sur l'icone Lancer Le Monde de Narnia.

Désinstallation

Avant de désinstaller le jeu, quitter tous les programmes et applications en cours d'utilisation.
Pour désinstaller le programme :
Cliquer sur démarrer puis placer le curseur sur Tous les programmes (Windows® XP).
Dans le sous-menu qui apparaît, sélectionner Buena Vista Games, puis Le Monde de Narnia. Enfin, cliquer sur Désinstaller Le Monde de Narnia.



Commandes par défaut

Ce jeu peut être joué par un ou deux joueurs, au clavier ou à l'aide d'une manette ou d'un joystick USB. Il est possible accéder à l'écran de configuration des commandes à partir du menu des options.

Commandes	Joueur 1	Joueur 2
Déplacement	Z, Q, S, D	Touches fléchées haut, bas, gauche, droite
Action	U	Pavé numérique 5
Attaquer	H	Pavé numérique 1
Attaque puissante	J	Pavé numérique 2
Associer des enfants	K	Pavé numérique 3
Viser / Parer	Espace	Pavé numérique 0
Sélectionner un personnage	Touche CTRL gauche	Touche CTRL droite
Lancer / Pause	Entrée	Pavé numérique Entrée





Personnaliser les commandes

Utilise les touches fléchées pour passer d'une commande à l'autre. Utilise les touches fléchées droite et gauche pour passer des commandes du Joueur 1 à celles du Joueur 2.

- Sélectionne la commande que tu désires modifier et appuie sur la touche Entrée puis sur la touche du clavier ou de la manette que tu veux assigner à cette commande.
- Appuie sur Echap pour sauvegarder tes changements et quitter ce menu.
- Appuie sur F1 pour annuler un changement.
- Appuie sur F2 pour rétablir les commandes par défaut.

Commandes de la souris

Sélectionne cette option et appuie sur la touche Entrée pour attribuer la souris au Joueur 1 ou au Joueur 2 ou pour la désactiver. Lorsque la souris est attribuée à un joueur, les commandes de déplacement sont différentes. Déplace la souris vers la droite ou la gauche pour choisir la direction dans laquelle va le personnage et utilise les touches permettant de diriger le personnage vers la gauche ou vers la droite pour le faire marcher ou courir.

Jeu en coopération

Un deuxième joueur peut rejoindre la partie à tout moment en appuyant sur la touche correspondant à la commande Lancer/Pause. Un deuxième ATH, indiquant les statistiques du deuxième joueur, apparaît alors dans le coin supérieur droit de l'écran. À partir de ce moment, les deux joueurs jouent en coopération jusqu'à ce que l'un des deux décide d'arrêter. Pour qu'un joueur quitte une partie en coopération, mets la partie en Pause et choisis Abandonner dans le menu qui s'affiche. Le joueur restant reprend alors le contrôle de tous les enfants.

Menu principal

Nouvelle partie

Commence une nouvelle aventure.

Charger une partie

Sélectionne une partie sauvegardée dans l'un des trois emplacements disponibles. Une fois que tu as chargé une partie, tu peux rejouer à tous les niveaux déjà débloqués. Chaque panneau de l'armoire mène à un niveau différent. Utilise les touches de déplacement pour sélectionner un panneau et appuie sur la touche Action pour valider.

Options

Le menu Options est accessible à partir du menu principal et du menu Pause.

Volume de la musique

Règle le volume de la musique et des cinématiques.

Volume des effets sonores

Règle le volume des effets sonores et des dialogues du jeu.

Configuration graphique et commandes

Consulte et modifie les paramètres graphiques et la configuration des commandes.

Niveau de difficulté

Choisis un niveau de difficulté (Normal ou Difficile).

Générique

Découvre les noms des talentueux créateurs du jeu.

Revenir à Windows

Quitte le jeu et reviens au bureau de Windows.



Sélection des niveaux



Chaque panneau de l'armoire mène à un niveau différent. Utilise les touches de déplacement pour sélectionner un panneau et appuie sur Action pour valider.



Niveaux :

- Le raid aérien
- La découverte de Narnia
- La Chambre Dami
- Le repaire de la lanterne
- Les bois de l'ouest
- Le barrage de monsieur Castor
- Dans le tunnel
- Le lac gelé
- La grande rivière
- Il faut sauver Edmund
- Sur les traces d'Aslan
- La bataille de Beruna
- Le château de la Sorcière
- La grande bataille
- La Sorcière blanche

Points de passage et sauvegarde

Tu ne peux sauvegarder ta progression qu'après avoir terminé un niveau.
Si tu quittes le jeu, tu reprendras à l'endroit de ta dernière sauvegarde.

Les points de passage dans les niveaux servent à marquer ta progression. Si tu perds avant la fin du niveau ou avant d'atteindre le point de passage suivant, tu reprends au dernier point de passage atteint.





Les enfants Pevensie

Chacun des enfants Pevensie possède un éventail de compétences uniques qui s'améliorent au cours de leur quête. Consulte la rubrique Commandes pour savoir comment les contrôler.

Peter

C'est le plus âgé et le plus fort des quatre enfants. Il est aussi le chef du groupe. Il est capable d'enfoncer des portes ou d'autres obstacles. À mesure qu'il gagne en confiance et en compétences de combat, il devient suffisamment habile avec son épée pour percer l'armure de ses ennemis. L'épée à la main, il peut défendre sa famille et ses amis contre les redoutables sbires de la Sorcière blanche.

	Attaquer
	Attaque puissante / Briser l'armure de l'ennemi
Viser / Parer	Bloquer / Parer

Susan

La maturité et la patience de Susan transparaissent dans sa capacité à viser avec la plus grande précision. Bien qu'elle sache se défendre au corps à corps, sa vraie force est sa capacité à éliminer des ennemis ou des obstacles à longue distance.

	Attack
Viser / Parer +	Lancer une boule de neige / Tirer une flèche
Viser / Parer + Touches de déplacement	Viser
	Jouer de la flûte de pan / Utiliser la corne en ivoire



Edmund

La condition physique et le désir de réussite d'Edmund font de lui un adversaire redoutable et un formidable allié. Avec un bâton, une arme ou même ses poings, il défend sa famille contre tous les ennemis. Son agilité naturelle lui permet de grimper et son poids de franchir des endroits que son frère et sa s?ur aînés ne peuvent pas traverser.

	Attaquer
	Attaque puissante
Viser / Parer	Bloquer / Parer

Lucy

Lucy est la benjamine de la famille. C'est son esprit d'aventurière qui conduit les enfants à Narnia. Avec sa compassion et son désir de bien faire, c'est tout naturellement elle qui est dotée du pouvoir de soigner. Grâce à sa compétence Premiers soins et, plus tard, du cordial de fleur de feu, Lucy peut soigner ses frères et sa s?ur tout en continuant de combattre à leurs côtés. De plus, du fait de sa petite taille, Lucy peut se faufiler dans des petits espaces. Elle peut également dompter des créatures ennemies, comme les loups !



	Attaquer
	Utiliser la compétence Premiers soins / le cordial de fleur de feu




Associer des enfants

Outre leurs compétences individuelles, les enfants peuvent s'associer afin de continuer à progresser. Lorsque deux enfants s'associent, ils peuvent utiliser des compétences plus puissantes et ainsi surmonter des obstacles ou éliminer des adversaires. Ces compétences ne peuvent être utilisées que dans Narnia.

Pour associer deux personnages, sélectionnes-en un et place-le à côté d'un autre enfant. Des anneaux violets apparaissent alors aux pieds des deux enfants. Quand cet icone apparaît, appuie sur la touche Associer des enfants pour qu'ils s'associent.

Une fois que les enfants sont associés, ils le restent jusqu'à ce que tu appuies sur la touche Associer des enfants ou jusqu'à ce que l'utilisation des compétences spéciales ne les fatigue trop.





Peter et Edmund

Appuie rapidement sur la touche Attaquer pour que Peter fasse tournoyer Edmund. Celui-ci frappe alors avec force tout ce qui se trouve sur son chemin.



Edmund et Lucy

Appuie sur la touche Attaquer pour qu'Edmund jette Lucy et que celle-ci glisse vers les ennemis ou brise certaines barrières.



Peter et Susan

Peter porte Susan sur son dos, lui permettant de tirer des projectiles de plus haut. Appuie rapidement sur la touche Attaquer pour que Susan tire sur des cibles éloignées sans avoir besoin de viser.



Peter et Lucy

Peter porte Lucy sur son dos. Appuie sur la touche Attaquer pour qu'il la défende contre les attaques ennemies et qu'il frappe avec force tout ce qui ose s'approcher.



Susan et Edmund

Appuie rapidement sur la touche Attaquer pour que Susan fasse tournoyer Edmund. Celui-ci frappe alors avec force tout ce qui se trouve sur son chemin.



Susan et Lucy

Appuie rapidement sur la touche Attaquer pour que Susan jette Lucy et que celle-ci glisse vers les ennemis ou brise certaines barrières.

Compétences spéciales de groupe

Tu peux acheter toutes ces compétences spéciales dans l'inventaire. Déclenche-les ensuite en appuyant sur la touche Attaque .




ATH

Tu peux sélectionner n'importe quel enfant à l'écran en appuyant sur la touche Sélectionner personnage. Lorsque tu le fais, l'affichage tête haute (ATH) situé dans le coin supérieur gauche t'indique les statistiques de l'enfant sélectionné. L'ATH contient les informations suivantes :



1 **Santé** – Tu reprends au dernier point de passage atteint lorsque tu rates un objectif ou que la jauge de santé se vide entièrement. Si tu n'as franchi aucun point de passage, tu recommences au début du niveau. La jauge de santé entoure le portrait de l'enfant que tu contrôles.

2 **Jauge d'énergie** – Cette jauge se vide progressivement quand les enfants utilisent leurs compétences spéciales.

Peter/Edmund

Ceci représente l'énergie des attaques de Peter et Edmund. La jauge se vide plus rapidement si tu utilises des compétences spéciales ou des attaques puissantes. Elle se remplit plus vite si tu fais des combos (3 coups successifs ou plus).

Susan

La jauge d'énergie représente le nombre de munitions disponibles. Lorsqu'elle reçoit son Arc suprême du père Noël, le carquois se remplit lentement de lui-même avec le temps.

Lucy

La jauge reflète la capacité de Lucy à soigner avec sa compétence Premiers soins et son cordial de fleur de feu. Le niveau de la jauge diminue à chaque fois que Lucy utilise l'une de ces compétences. Elle doit récupérer des croix vertes pour obtenir de nouvelles trousses de Premiers soins. Le cordial de fleur de feu se remplit automatiquement avec le temps.





3 **Pièces** – Indique le nombre de pièces que tu as récupérées. Ces pièces peuvent être utilisées pour acheter des améliorations dans l'inventaire.

4 **Icone de personnage** – De nombreux ennemis ou obstacles doivent être battus ou franchis à l'aide de compétences spéciales. Lorsque c'est le cas, une image de l'ennemi, de l'obstacle ou de l'objet requis apparaît en haut de l'écran. Si une association est nécessaire, le symbole correspondant apparaît dans l'icone.

5 **Jauge de charge d'association** – Les améliorations achetées dans l'inventaire doivent être chargées avant de pouvoir être utilisées. Quand tu crées une association avec un enfant pour lequel tu as acheté une amélioration de groupe, une jauge de charge apparaît à l'écran. Une fois la jauge remplie, appuie sur la touche Attaque puissante pour utiliser la compétence d'association. Cela fait, la jauge retombe à zéro et se remplit petit à petit.

6 **Boucliers bonus** – Cet icone indique le nombre de boucliers bonus que tu as récupérés. Récupère tous les boucliers bonus de chaque niveau pour débloquer des bonus. Ceux-ci sont rangés dans le tiroir en bas de l'armoire, dans l'écran de sélection des niveaux.

7 **Statues** – Cet icone indique le nombre de statues que tu as récupérées. Les statues te permettent d'acheter des renforts pour la grande bataille contre l'armée de la Sorcière blanche.

8 **ATH du deuxième joueur** – La santé, le portrait du personnage, la jauge d'énergie et la jauge de charge de compétence d'association pour le deuxième joueur sont situés dans le coin supérieur droit de l'écran.

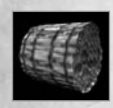
Utiliser l'environnement

Tout au long de leur aventure, les enfants interagissent de diverses façons avec l'environnement, à des fins offensives et défensives.



Boules de neige

Lucy peut se tenir sur des boules de neige et les faire rouler avec ses pieds. Cela lui permet d'attraper des objets inaccessibles. Peter, Susan et Edmund peuvent faire rouler des boules de neige d'un endroit à un autre.



Fagots

Utilise-les pour pousser les ennemis hors de ton chemin et détruire les obstacles. Enflamme-les pour faire encore plus de dégâts !



Pousser et tirer de gros objets

Peter et Susan peuvent pousser et tirer de gros objets pour bloquer certaines zones ou y accéder.



Se cacher

Parfois, la meilleure chose à faire est de se cacher. Trouve les endroits indiqués et appuie sur la touche Action pour te cacher.





Inventaire

Une fois entrés à Narnia, les enfants peuvent acheter des compétences avec les pièces qu'ils trouvent. À chaque niveau, diverses compétences d'association et compétences individuelles sont disponibles dans l'inventaire. Tu peux en acheter à tout moment en mettant la partie en pause et en sélectionnant l'inventaire dans le menu qui apparaît.

L'inventaire contient toutes les compétences que tu as achetées ou pouvant être achetées. Il y a une section par enfant. Pour passer d'une section à l'autre, utilise les touches de déplacement droite et gauche.

Appuie sur la touche Action dans l'écran d'un enfant pour accéder à l'écran des compétences correspondant. De nouvelles compétences sont débloquées à chaque niveau. Utilise les touches de déplacement haut et bas pour parcourir la liste. Chaque fois qu'une compétence est sélectionnée, sa description s'affiche en bas de l'écran.

En face des compétences achetées s'affiche la combinaison de touches à effectuer pour l'utiliser. En face de celles que tu n'as pas encore achetées apparaît le nombre de pièces nécessaires à cet achat. Le nombre de pièces dont tu disposes s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.



1 **Portrait du personnage** – L'enfant pour lequel la compétence a été achetée.

2 **Compteur de pièces** – Le nombre de pièces récupérées.

3 **Compétences achetées** – En haut de la liste se trouvent les compétences que tu as achetées.

4 **Compétences en vente** – En bas de la liste se trouvent les compétences que tu n'as pas encore achetées.

5 **Description de la compétence** – Une brève description de la compétence sélectionnée.



Armes et objets à récupérer



Premiers soins

Récupère ces croix de santé vertes pour recharger la compétence Premiers soins de Lucy.



Bâton

Peter et Edmund utilisent ce bâton comme torche et comme arme. Tu peux enflammer le bâton à l'aide d'un feu. Une fois le bâton en feu, tu peux l'utiliser pour allumer des feux, enflammer des buissons, des fagots et d'autres objets.



Épée

Au cours de l'aventure, Peter et Edmund trouveront diverses épées. Ils apprendront également des coups spéciaux qui leur permettront de triompher des ennemis les plus féroces.



Arc et flèches

Les flèches font plus de dégâts que les boules de neige, mais tu ne disposes pas d'une réserve de flèches illimitée. Récupère des flèches pour permettre à Susan d'être prête au combat !



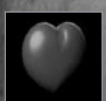
Pièces

Récupère des pièces d'or et d'argent qui te permettront d'acheter des armes, des compétences et d'autres objets dans l'inventaire.



Statues

Frappe les statues gelées des habitants de Narnia pour qu'Aslan les reconnaisse et les libère de la malédiction de la Sorcière blanche.



Santé

Les cœurs restaurent la santé du personnage qui les ramasse. Un cœur plein restaure toute la santé alors qu'un cœur vide n'en restaure que la moitié.



Les créatures de Narnia

Tout au long de leur aventure, les enfants interagissent de diverses façons avec l'environnement, à des fins offensives et défensives.



Coupe-jarrets

Petit, rapide et sournois, le coupe-jarrets brandit une longue lame affûtées qu'il utilise pour entailler ses adversaires lors de combats effrénés.

Minotaure





Le minotaure est un adversaire effroyable. Il manie une énorme épée, qu'il utilise pour faucher l'ennemi, et est protégé par une lourde armure qu'il faut briser pour pouvoir lui infliger des dégâts. Le minotaure charge également tête baissée pour projeter ses adversaires dans les airs.

Minoporc

Le minoporc est trapu et ressemble au minotaure. Lors des combats, il tente d'abord d'encorner ses adversaires et les attaque ensuite rapidement au corps à corps.



Ogre

Bien que lent et peu intelligent, l'ogre est un massif et puissant adversaire. Il manie une grosse massue avec laquelle il frappe le sol afin de créer des ondes de choc. Il est aussi capable de lancer des rochers sur les adversaires éloignés.



Assistance Consommateurs

Service clients Buena Vista Games pour la France

Pour toute question technique, vous pouvez vous adresser à notre service clients.
Afin de répondre au mieux à votre demande de support,
nous aurons besoin des informations suivantes sur votre ordinateur :

- Marque et modèle de l'ordinateur.
- Système d'exploitation.
- Configuration complète de l'ordinateur (RAM, MHz, cartes graphique et son).

Hotline : **0 826 207 284** (0 826 207 BVG) (0,15 € TTC/min)
Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h à 20h (hors jours fériés)
Email : **bvg@callcenter.fr**
Fax : **0 892 105 215**

Courrier :
Support Technique Buena Vista Games France
BP 80003
33611 CESTAS CEDEX

Service clients Buena Vista Games pour la Belgique

Pour toute question technique, vous pouvez vous adresser à notre service clients :

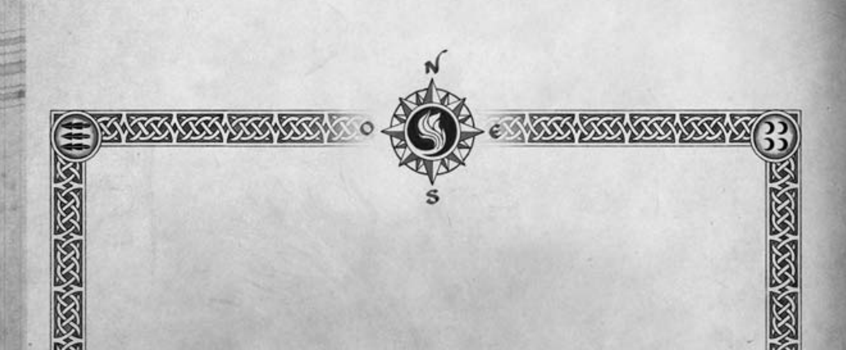
Hotline : **00 33 5 57 92 20 94** (coût d'un appel téléphonique vers la France)
Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h à 20h (hors jours fériés)

Email : **bvg@callcenter.fr**

Courrier :
Support Technique Buena Vista Games France
BP 80003
33611 CESTAS CEDEX
FRANCE



Notes


N
S


The way it's
NVIDIA
meant to be played





FOLIO JUNIOR ON N'A JAMAIS TROP D'AMIS